

La voie du sabre

Difficulté : 🔒🔒🔒

SOUVENIRS

- Vous vous souvenez de l'événement responsable de votre exil.

Vous avez pris le thé avec votre maîtresse. Placez la silhouette de femme à la table en face de l'autre silhouette.

Vous vous êtes ensuite endormies toutes les deux, et une silhouette est rentrée dans la pièce. Placez les deux silhouettes de femmes allongées près de la table.

Enfin, à votre réveil, le sabre avait disparu. Désignée responsable, vous êtes chassée du domaine. Placez l'autre silhouette dehors, et enlevez le sabre du décor.



- Vous êtes arrachée à vos rêveries et passez du temps dans votre cabane à jouer de la flûte (🎵). Le parchemin des airs des saisons (📜) indique quatre saisons de gauche à droite (été, automne, hiver et printemps), les notes à jouer pour chacune de ces saisons de haut en bas, ainsi que les différentes couleurs et leurs mélanges.

Ouvrez la machine 🎵 et jouez la suite de notes correspondant à la saison :

- tout d'abord l'été en jouant : jaune, bleu, vert, puis rouge;
- puis l'automne en jouant : rouge, bleu, rouge et bleu simultanément, puis jaune ;
- l'hiver en jouant : bleu, rouge et jaune simultanément, rouge, puis vert et bleu simultanément ;
- et enfin le printemps en jouant : vert, jaune, vert et bleu simultanément, puis toutes les notes simultanément.

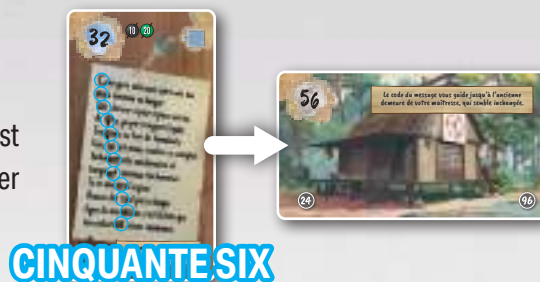


- Alors que les saisons passent, vous recevez un mystérieux message (32).

Dame Koda est en danger et vous demande de la sauver.

La mystérieuse phrase « Avance d'un seul pas à chaque ligne de ma missive » est une indication pour que vous trouviez le message caché dans le texte. Avancer d'une lettre supplémentaire à chaque ligne vous donne CINQUANTE SIX.

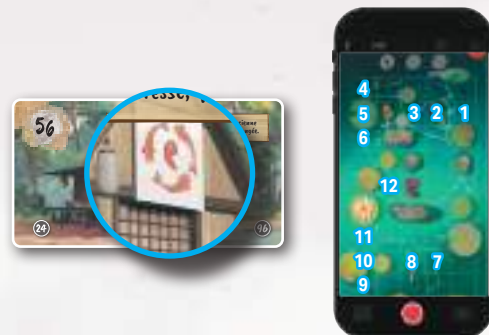
Prenez la carte 56.



- Arrivée dans l'ancienne demeure de Dame Koda (56), vous vous approchez du bassin (96) et poussez les carpes pour qu'elles rejoignent le symbole comme sur la demeure de votre maîtresse (56).

Ouvrez la machine 96 et touchez l'eau pour repousser les carpes. Si une carpe touche l'une des parois du bassin, elle est repoussée dans le sens opposé.

Procédez dans le même ordre qu'indiqué ici.



KAMAKURA

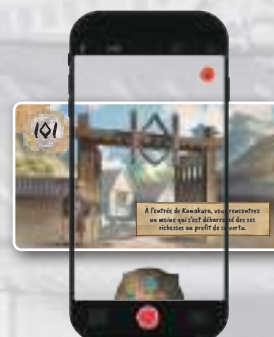
- Dans le coffre trouvé dans le bassin, il y avait une note de votre maîtresse faisant mention de Kamakura et de « son entrée aux deux K qui se font face » (51). Deux K en miroir forment le nombre 101.

Prenez la carte 101.



- Arrivée à Kamakura, vous rencontrez un moine mendiant (101). Vous pouvez faire preuve de générosité en utilisant votre talisman.

Appuyez sur le bouton dédié , sélectionnez « Générosité » et scannez la carte 101.



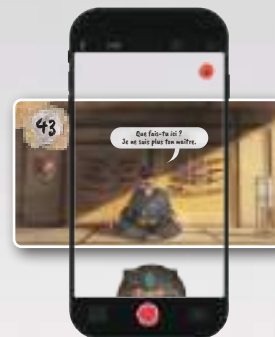
- Donnez les pièces (61) au moine (+13): 61 + 13 = 74.

Prenez la carte 74.



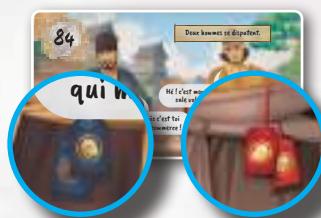
- Au fort de Kamakura, vous rencontrez un maître du sabre avec un masque de renard derrière lui (43). Les notes de Dame Koda font référence à un renard et à la politesse (51).

Pour faire comme votre maîtresse à l'époque, appuyez sur le bouton dédié , sélectionnez « Respect » (la valeur la plus proche de la politesse) et scannez la carte 43.



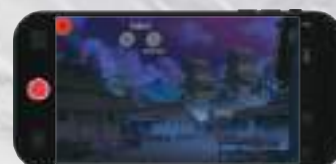
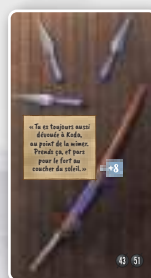
- À un autre endroit de Kamakura, deux hommes se disputent (84). L'un d'eux se fait passer pour un marchand, mais le moine (74) affirme avoir donné à tous les marchands des talismans semblables à celui qu'il porte à la ceinture.

L'homme de droite au talisman rouge n'est donc pas un marchand. Appuyez sur le bouton dédié , sélectionnez « Justice », scannez la carte 84 puis sélectionnez le personnage de droite.



- Pour prendre la route du fort, vous suivez les conseils du maître du sabre (8) et du voleur (87).

Ouvrez la machine 91, fermez les volets de tous les commerces et faites descendre le soleil pour qu'il fasse nuit.



- Vous prenez la route pour le fort, mais les chemins sont surveillés. Pour éviter les gardes, servez-vous du tracé dans le sable (24) pour choisir votre prochaine destination.

Appuyez sur les différents lieux dans le même ordre qu'indiqué ici.



LE FORT

- Une fois au fort de Kamakura (47), vous attendez que les lumières des tours de garde s'éteignent.

Cachez les lumières pour voir apparaître un 14.

Prenez la carte 14.

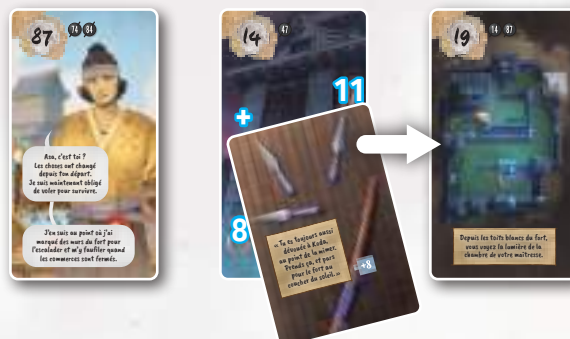


- Les lumières éteintes, vous faites le tour du fort et arrivez à la tour arrière nord (14).

Le voleur vous a dit qu'il avait marqué le fort pour pouvoir l'escalader (87). Vous pouvez l'imiter en utilisant vos *kunai* (8) en les plaçant sur chaque morceau de tissu jaune.

Les *kunai* indiquent 8, + et 11 : $8 + 11 = 19$.

Prenez la carte 19.



- Vous escaladez la tour, arrivez sur les toits du fort (19) et voyez la lumière de la chambre de Dame Koda.

Le chemin le plus court pour l'atteindre, depuis la tour où vous êtes, passe par les toits T, R, O, I et S, formant trois.

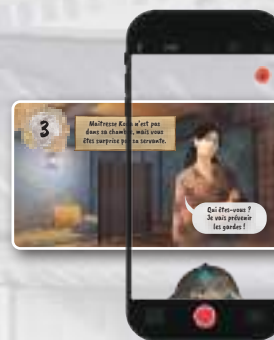
Prenez la carte 3.



- Votre maîtresse est absente de sa chambre, mais sa servante ne vous reconnaît pas et souhaite appeler la garde.

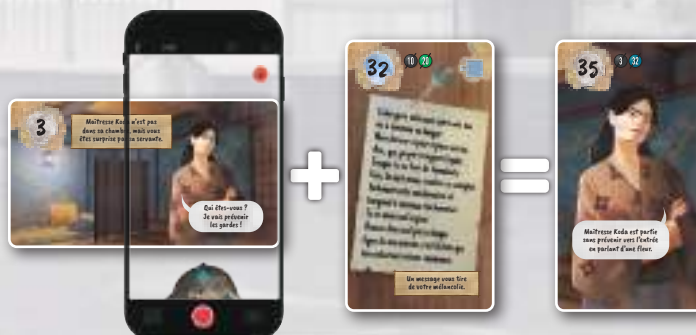
Pour la rassurer, vous faites preuve d'honnêteté.

Appuyez sur le bouton dédié , sélectionnez « Honnêteté » et scannez la carte 3.



- Vous expliquez la situation à la servante (3) et lui montrez le message que vous avez reçu (32) : $3 + 32 = 35$.

Prenez la carte 35.



- D'après la servante (35), votre maîtresse est partie vers l'entrée du fort en parlant de fleurs.

Vous avez trouvé une fleur rouge dans le coffre de Dame Koda (80), mais aussi vu depuis les toits (19) un lieu près de l'entrée du fort avec des fleurs rouges.

Vous sortez de la chambre de Dame Koda et allez jusqu'à ce lieu en marchant sur les toits : S, O, I, X, A, N, T et E formant soixante.

Prenez la carte 60.



- En arrivant dans la chambre du maître du fort, vous tombez nez à nez avec lui et votre maîtresse inconsciente (60).

L'homme vous propose de trahir Koda et de rejoindre ses rangs. Vous faites preuve de loyauté et refusez.

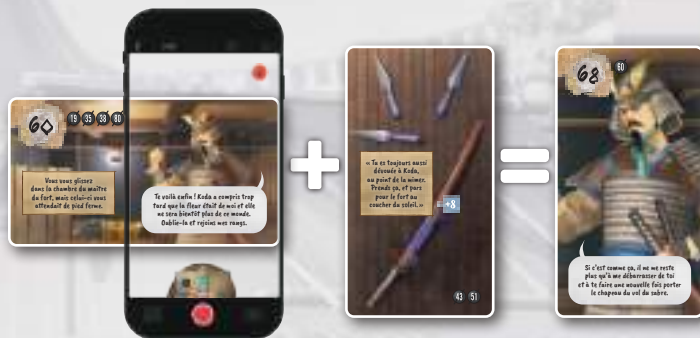
Appuyez sur le bouton dédié , sélectionnez « Loyauté » et scannez la carte 60.



- Vous dégainez votre sabre (+8) et attaquez maître Yoru (60):

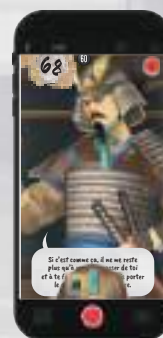
$$60 + +8 = 68.$$

Prenez la carte 68.



- Yoru vous menace et se défend. Vous prenez votre courage à deux mains pour l'affronter.

Appuyez sur le bouton dédié , sélectionnez « Courage » et scannez la carte 68.



- Le maître du fort dégainé son sabre et vous attaque. Pour le terrasser, vous devez lui donner un coup de sabre sans qu'il vous touche. Pour cela, vous pouvez avancer et attaquer, ou sauter à gauche ou à droite.

Votre adversaire tentera d'avancer et de vous attaquer au sabre. Dans ce cas, vous devrez rester assez éloignée pour ne pas être touchée. Il vous lancera aussi des projectiles. Pour vous en protéger, attaquez dans la direction du projectile pour le parer.

Attaquez-le quand il ne vous attaque pas et quand il ne se protège pas.

Quand Yoru se sentira au pied du mur, ses intentions ne seront plus visibles. À vous de faire attention à sa pose pour deviner sa prochaine attaque et agir en conséquence.



ATTAQUE



PROJECTILE



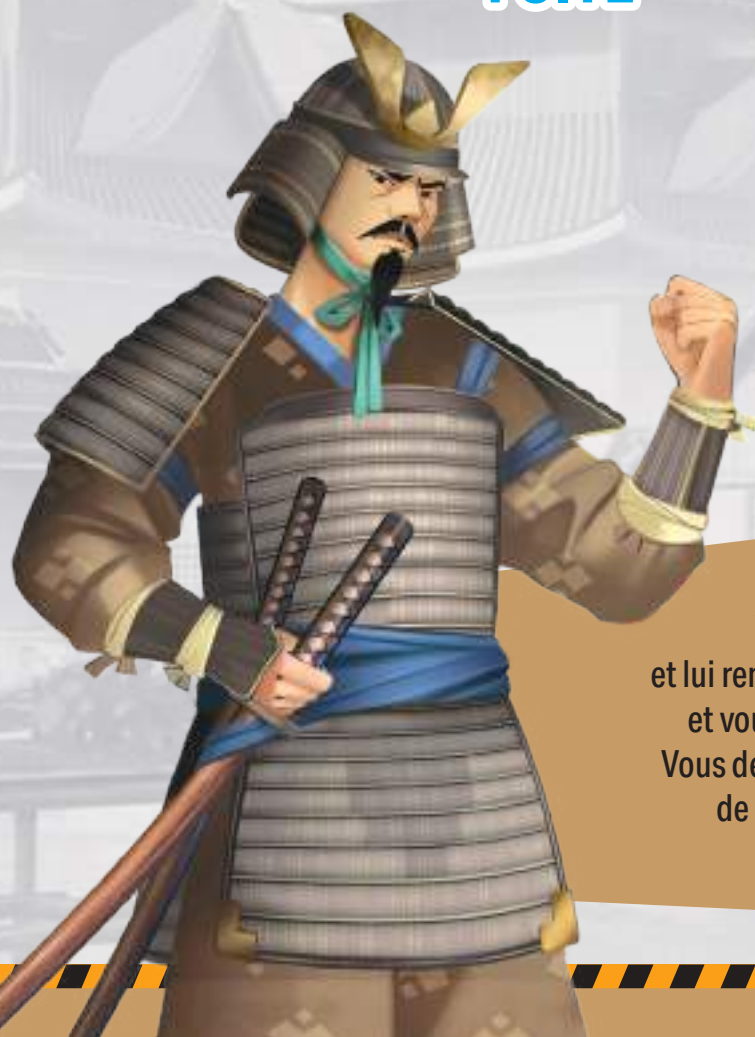
DÉFENSE



FUITE



RIEN



Yoru vaincu, vous sauvez Dame Koda et lui rendez le sabre volé. Votre honneur est restauré et vous retournez au service de votre maîtresse. Vous devenez la samouraï la plus réputée au service de la dirigeante la plus puissante du Japon.